

Weekly Report 2019.5.20-2019.5.26

赵晓冬 2019.5.26

本周回顾

毕业论文完成后，自己可以集中精力进行大图项目方面的工作：

1. 搞懂BatchDraw中的shader部分
2. 完成thebookofshaders.com上的剩余内容学习

按照上周的既定目标，自己本周内做了如下的工作：

1. 完成了thebookofshaders.com上前两章的tutorial内容，主要涉及到WebGL中的Fragment Shader的使用，以及一些shape function使用的trick
2. 为BatchDraw.js添加类型，将其转化为TypeScript，便于在整个工程使用TS下对其类型的使用
3. 在BatchDraw的Fragment Shader中添加画圆和画三角形的shape function，并完成了绘制基本图的Demo

下周规划

本周的主要工作仍集中于之江实验室这边的大图引擎上。基于上周的工作，下周主要在一下几点努力：

1. 为图的绘制加入布局信息，自己负责的图渲染部分与数据提供模块对接，能够得到点与边的位置信息
2. 整理shader中的shape function，能够做到传入参数进行切换，而不是手动更待shader代码